

Game Boy



Wiosna 1989 roku.

Tej wiosny wszystko się zaczęło, po wielu latach ciężkiej pracy Gumpei Yoki i jego zespołu R&D, w Japonii narodził się Game Boy. Powstał z połączenia NES z gierkami Game & Watch w jednej konsoli. Kiedy Yoki zaprezentował w 1987 roku prototyp GB Horoshi Yamauchi, ten był bardzo zadowolony i przewidział, że się sprzeda 25 milionów egzemplarzy przez pierwsze 3 lata. Szef amerykańskiego Nintendo, Minoru Arakawa, był jeszcze bardziej optymistyczny i stwierdził, że może sprzedać nawet 100 milionów egzemplarzy jeżeli

tylko powstaną odpowiednie gry! Oczywiście mogli wypuścić gry podobne do bardzo popularnych serii Mario, Zelda czy Metroid ale potrzebowali czegoś jeszcze lepszego. Prostej ale jednocześnie genialnej gry. I znaleźli! Wicie jaką? Spadające klocki, wymyślone przez rosyjskiego matematyka Alexey'a Pajitnov'a - Tetris!

Minoru Arakawa zobaczył radziecką grę po raz pierwszy na wystawie w czerwcu w 1988 roku. Wtedy gra miała wersje na wszelkiego rodzaju konsole oraz komputery osobiste, automaty do gier, konsole Atari i Sega, ale nikt nie miał praw do wersji gry na konsole przenośne. Dlatego jeszcze tego samego lata Nintendo stworzyło swoją własną wersję gry bez pytania Alexey'a! Wtedy zrozumieli, że to jest gra, z którą mogą sprzedawać Game Boy'a i w miesiąc przed premierą konsoli po wielu negocjacjach z Alexey'em mieli finalną wersję gry.

Rok 1992 (3 lata później)

Nintendo sprzedało 32 miliony Game Boy'ów, 4 miliony więcej niż Hiroshi zaplanował. Przyszłość wyglądała wspaniale dla Nintendo i jego Game Boy'a!

Lata 1993-1997

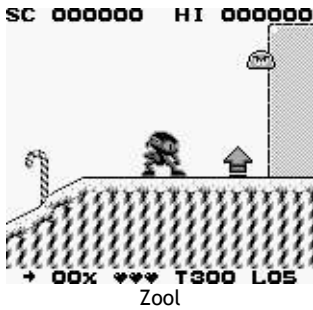
Game Boy sprzedał się w liczbie 50 milionów egzemplarzy. Jednak sprzedaż spadała i Hiroshi Yamauchi uświadomił sobie, że może stać się coś złego. Poprosił Gumpei, który właśnie ukończył duży projekt, Virtual Boy'a, żeby wymyślił mniejszą i ulepszoną wersję Game Boy'a. Gumpei rozpoczyna pracę, której wynikiem w 1996 roku był Game Boy Pocket. Game Boy Pocket był mniejszy i lżejszy od pierwowzoru ale najważniejszą zmianą był udoskonalony ekran LCD.

Game Boy Pocket wywołał kolejny boom na Game Boy'e i praktycznie wszystkie firmy zaczęły znów produkować gry na Game Boy'a. Pod koniec roku 1997, po wypuszczeniu gry Pocket Monsters, konsola Game Boy została sprzedana w 60 milionach kopii!

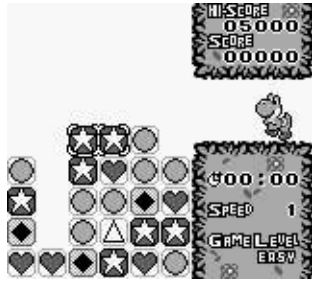
SPECYFIKACJA

Procesor	Custom 8-bit Sharp Z80 at 4.194304 MHz (has a slightly different instruction set than a standard Z80, and integrated sound generation)
RAM	8 kByte internal S-RAM
Wideo RAM	8 kByte internal
ROM	256 kbit, 512 kbit, 1 Mbit, 2 Mbit and 4 Mbit and 8 Mbit cartridges
Dźwięk	4 channel stereo sound. The unit only has one speaker, but headphones provide stereo sound
Ekran	Reflective LCD 160 × 144 pixels
Wymiary wyświetlacza	66 mm (2.6 in) diagonal
Kolory	4 shades of "gray" (green to black)
Komunikacja	Up to 16 Game Boys can be linked together via serial ports
Zasilanie	6 V, 0.7 W (4 AA batteries provide ~35 hours)
Wymiary	90mm(W) × 148mm(H) × 32mm(D)/3.5 × 5.8 × 1.3 (inch)

GRY



Zoo



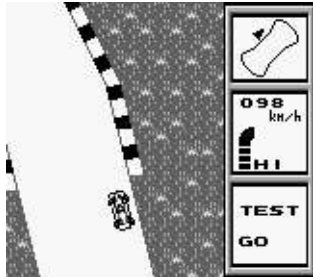
Yoshi



Yannick Noah



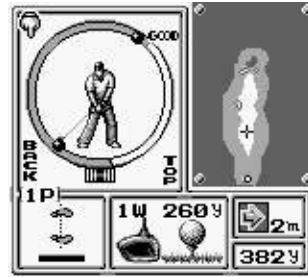
France 98



World Circuit



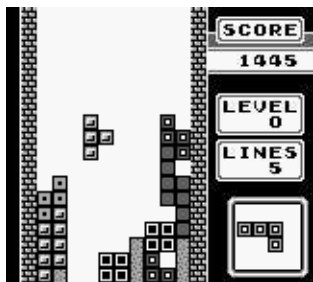
V-Rally



Ultra Golf



Toy Story



Tetris



Super Mario Land



Street Fighter II



Space Invaders



Shadow Warriors



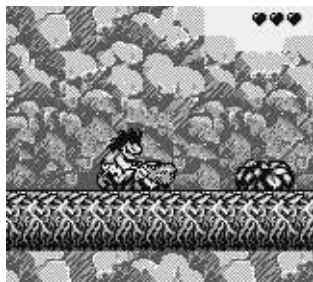
F-1 Hero GB



RoboCop



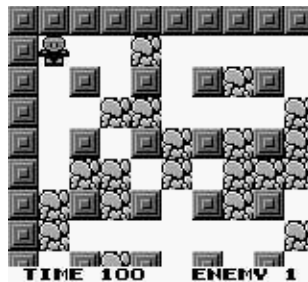
Ghostbusters



Prehistorik Man



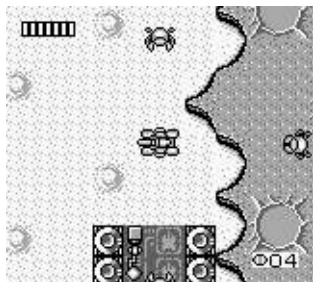
Beavis and Butt-Head



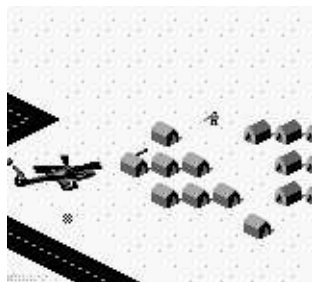
Bomberman



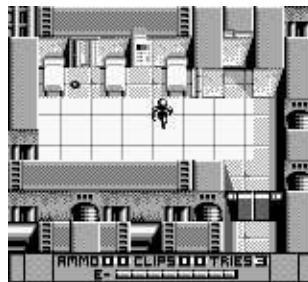
Castlevania



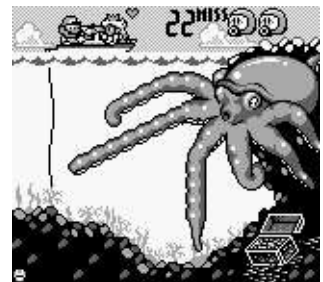
Cosmotank



Desert Strike



Alien



Game&Watch Gallery